

# Pengaruh Penerapan Permainan Kecil dalam Pembelajaran PJOK Kelas X terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMAN 16 Surabaya

Ardyani Wynne Wastika Putri

Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: [ardyani.20004@mhs.unesa.ac.id](mailto:ardyani.20004@mhs.unesa.ac.id)

## Abstrak

Permainan kecil adalah aktivitas bermain yang tidak mempunyai ukuran lapangan, durasi permainan, alat-alat yang digunakan, dan peraturan baku. Sedangkan, motivasi belajar yaitu daya penggerak dalam seorang individu yang mengakibatkan dirinya ingin melakukan belajar dan dapat memberikan arah sehingga dapat tercapai apa yang diinginkan. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan adanya pengaruh yang terjadi saat permainan sebelum pembelajaran terhadap belajar peserta didik dan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan kecil dalam pembelajaran PJOK terhadap motivasi belajar peserta didik di SMAN 16 Surabaya. Desain penelitian ini menggunakan desain pre-test dan post-test *Randomized Control Group Pre-test Post-Test Design* dan populasi penelitian ini terdiri dari 70 siswa dengan menggunakan metode *Cluster Random Sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan kecil dalam pembelajaran PJOK memberikan pengaruh yang berbeda-beda. Hasil uji hipotesis pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai sig sebesar 0,000 lebih besar dari 0,05 yang menunjukkan persentase peningkatan sebesar 6,42%.

**Kata Kunci :** *Pengaruh Penerapan Permainan Kecil dan Motivasi Pembelajaran PJOK*

## Abstract

Small games are playing activities that do not have the size of the field, how long the games lasts, the equipment used, and standard rules. Meanwhile, the desire behind learning is what propels an individual that causes him to want to learn and can provide direction so that what he wants can be achieved. The research has several objectives, namely to describe the influence that occurs during games before learning on student learning results and determine the extent to which small games in PJOK learning is on student learning motivation at SMAN 16 Surabaya. This pre-test and post-test are use in research designs with *randomized control groups*. Using the *cluster random sampling* approach 70 students made up the population of this study. Based on the study findings, it is evident that there are differences in the influence of implementing small games in PJOK learning, as seen by the outcomes of the hypothesis testing in the experimental group showing a sig 0.000 > 0.05 as the value. With an increase in percentage determined by applying the percentage formula and the result is an increase of 6.42%.

**Keywords:** *Small Games and Learning Motivation*

## PENDAHULUAN

Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 setiap manusia akan berusaha untuk mengembangkan kepribadian dan wawasan pengetahuannya. Tujuan manusia meningkatkan kualitas pendidikan yaitu untuk memperluas kemampuan yang dimiliki. Pada lingkup sekolah peserta didik memerlukan suasana belajar yang variatif agar mereka bisa

lebih aktif dan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Selain meningkatkan kualitas, pendidikan setiap manusia harus memahami mengenai pengendalian diri, tanggung jawab, dan lainnya. (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2018). Menurut Permendikbud No. 37 Tahun 2018 mengenai 3 ruang lingkup pada materi PJOK yaitu menganalisis konsep belajar yang mencakup materi kebugaran, permainan kecil, dan kesehatan (Kemendikbud, 2018). Semua cakupan materi tersebut diberikan kepada peserta didik melalui buku cetak siswa dan akan diperjelas lagi oleh guru PJOK.

Aktivitas fisik seorang individu membawa hasil keseluruhan dalam kualitas yang lebih baik dalam segi mental dan emosional. Hal tersebut termasuk dalam hakikat pendidikan jasmani. Menurut Hartono (Gustiawati, 2017) pendidikan jasmani yaitu aktivitas pembelajaran yang diberikan ke peserta didik untuk mencapai tujuannya seperti melakukan pola hidup sehat dan pengenalan kesehatan agar mudah untuk menjaga stabilitas emosional dan juga keterampilan berfikir kritis. Setiap peserta didik mempunyai kesempatan untuk belajar tentang pentingnya berolahraga agar mengetahui pentingnya berolahraga bagi tubuh dengan melibatkan langsung dalam proses pembelajaran.

Sehubungan dari hasil penulis melakukan pengamatan pada saat PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) dan wawancara dengan guru PJOK yaitu A. Fawaid Birriy, S.Pd. Pada hari Rabu, 6 September 2023 di SMAN 16 Surabaya ada permasalahan peserta didik saat melakukan pembelajaran PJOK antara lain saat guru memberikan materi inti di lapangan peserta didik mudah bosan dan melakukan aktivitas gerak yang asal-asalan karena peserta didik merasa tidak ada variasi gerak yang membuatnya semangat melakukannya, tetapi saat guru memberikan satu permainan peserta didik begitu antusias, sehingga guru berupaya untuk mengembalikan semangat siswa dalam hal memotivasi dengan cara memberikan permainan kecil sebelum pembelajaran inti.

Menurut Isbandi Rukminto dalam (Gustiawati, 2017) motif atau motivasi adalah keinginan yang ingin dilakukan untuk bertindak secara positif sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Motivasi ini menjadi kekuatan pendorong seseorang untuk berinteraksi sosial. Masuk ke ranah memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar, yaitu dorongan dan penggerak siswa untuk terus berantusias ikuti instruksi yang diberikan oleh guru tanpa adanya paksaan salah satunya dalam pembelajaran PJOK. Seseorang akan berusaha untuk mencari arah yang merujuk pada pencarian, pendekatan, dan ketertarikan jika bersungguh-sungguh dalam situasi tertentu (Maksum, 2008:66).

Indikator motivasi belajar menurut Uno Hamzah dalam (Gustiawati, 2017) memiliki beberapa peranan yang dapat dijelaskan (1) adanya keinginan dan hasrat untuk sukses serta dorongan dan kebutuhan untuk belajar, (2) ada harapan untuk masa depan sehingga keinginan untuk belajar sangat tinggi, (3) ada apresiasi terhadap pembelajaran (4) siswa dapat belajar dengan baik di lingkungan belajar mereka.

Untuk tercapainya tujuan tersebut, seorang guru harus pandai dalam membuat variasi pembelajaran dengan memberikan permainan kecil yang membuat peserta didik lebih aktif. Menurut Hartati,dkk (Widya, T. N., 2017) permainan kecil tersebut tidak memiliki aturan utama untuk permainan, perlengkapan yang digunakan, atau patokan lapangan. dan lama permainannya juga bisa di sesuaikan dengan kondisi dan situasi. Permainan kecil memiliki peran penting salah satunya ialah membuat pembelajaran yang strategis dan efektifitas dalam proses pendidikan termasuk dalam pembelajaran PJOK.

### **Motivasi**

Motivasi adalah transformasi energi yang ada dalam kepribadian orang yang disandingkan dengan perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Apabila seseorang memiliki tujuan tertentu terhadap kegiatannya, maka ia mempunyai motivasi yang kuat untuk berusaha semaksimal mungkin (Harahap dkk., 2021). Motivasi diartikan sebagai motivasi yang memotivasi individu atau kelompok untuk melakukan sesuatu (Laka et al., 2020)

Motivasi sama dengan proses psikologi lainnya seperti belajar, persepsi dan sikap. Motivasi adalah alat utama dan keharusan untuk mendorong meminta siswa berpikir kritis. Orang lain harus mendorong siswa untuk melakukan sesuatu dan mencapai tujuan mereka.

Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri seseorang dan motivasi berasal dari luar (Muhaemin B, 2013).

Menurut Tadjab dalam (Alfurqan, 2018) Motivasi memiliki tiga komponen yaitu kebutuhan terjadi ketika seseorang merasa tidak seimbang dengan yang dimilikinya dan yang diharapkannya. tindakan untuk melakukan sesuatu dikenal sebagai kegiatan mental untuk mencapai tujuan tertentu. Jika ingin mencapai tujuan yang ia harapkan maka setiap melakukan aktivitasnya pasti semangat. Pengaruhnya dari motivasi tersebut Tergantung pada seberapa besar seseorang mampu membangkitkan motivasi untuk bertindak. Jika motivasi tersebut kuat maka tujuan seseorang untuk melakukan sesuatu akan menjadi lebih intens pada prosesnya.

### **Belajar**

Proses yang dilakukan manusia untuk memperoleh sikap, keterampilan, dan kemampuan secara bertahap melalui sikap, kemampuan dan keterampilan (S.Winataputra, 2019). Belajar yaitu cara untuk melakukan perubahan perilaku yang terjadi melalui pelatihan atau pengalamannya sendiri, sehingga dapat memecahkan suatu masalah, keterampilan, kecakapan, ataupun sikap (Simbolon, 2013). Ciri-ciri belajar yang menunjukkan perubahan tingkah laku, seperti (Widigda & Hartati, 2020) :

- a. Perubahan terjadi secara sadar  
Seseorang secara sadar meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan kemampuannya. Namun apabila perubahan tingkah laku disebabkan oleh keadaan tidak sadar, maka hal tersebut tidak termasuk dalam perubahan.
- b. Perubahan dalam cara belajar fungsional dan berkesinambungan  
Perubahan ini akan mendorong perubahan selanjutnya dan perubahan tersebut akan membantu bagi proses pembelajaran berikutnya. contoh ketika seseorang atau ketika seorang anak yang belajar menulis akan berubah mulai tidak mampu menulis menjadi mampu menulis..
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif  
Perubahan positif adalah perubahan yang menghasilkan ke arah yang lebih baik. Sedangkan perubahan aktif adalah perubahan yang disebabkan oleh usaha individu, bukan karena orang lain.
- d. Perubahan dalam belajar bukan sementara  
Hal ini terjadi sebagai hasil proses belajar dan bersifat alamiah seumur hidup atau permanen. berarti perilaku yang muncul setelah belajar juga akan bersifat permanen.
- e. Perubahan dalam proses belajar yang dimotivasi atau terarah  
Perubahan ini terjadi karena adanya tujuan untuk ingin dicapai. Misalnya saja seorang atlet bola basket yang sudah memiliki kemampuan dasar bermain namun ingin mengasah kemampuannya kembali untuk bisa mengikuti pertandingan internasional.
- f. Perubahan yang mencakup semua aspek tingkah laku  
Aspek-aspek tersebut merupakan hasil proses pembelajaran yang juga mencakup perubahan keterampilan dan pengetahuan secara umum. Jika seorang anak belajar mengendarai sepeda, ini merupakan perkembangan yang paling nyata dan ia akan lebih memahami cara kerja sepeda, jenis-jenis sepeda, dan perlengkapan sepeda.

### **Motivasi Belajar**

Motivasi menurut Nashar dalam (Widigda & Hartati, 2020) sebagai kecenderungan siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran dimotivasi oleh mereka sendiri. Berbeda dengan motivasi belajar yaitu kondisi yang mendorong tindakan yang tak terbatas melalui latihan atau pengalaman (Laka et al., 2020).

Dorongan internal dan eksternal untuk mengubah tingkah laku siswa dikenal sebagai motivasi belajar. hal ini sangat penting bagi keberhasilan belajar seseorang. Faktor yang menunjukkan Beberapa motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- a. Memiliki semangat dan hasrat untuk sukses
- b. Ada insentif dan tuntutan untuk belajar
- c. Ada harapan dan harapan untuk masa depan

- d. Ada imbalan di dalam pembelajaran
- e. Ada aktivitas yang menarik dan menyenangkan
- f. Terdapat lingkungan pembelajaran yang ideal di mana anak-anak dapat berkembang

Selain itu, faktor-faktor yang berasal dari lingkungan luar seperti keluarga. Lingkungan keluarga akan berpengaruh karena keluarga akan mendorong anaknya untuk belajar akan menumbuhkan semangat untuk belajar. Memberikan motivasi kepada siswa untuk mengikuti pelajaran. Guru harus terampil dalam memberikan motivasi kepada siswa agar melakukan apa yang diajarkan oleh guru (H. N. Muhammad et al., 2021).

#### **Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan**

Pendidikan olahraga dan kesehatan adalah komponen penting dalam pendidikan umum. Tujuannya adalah untuk melatih keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penilaian kestabilan emosi, tindakan moral dan pola hidup sehat serta lingkungan sehat melalui aktivitas fisik, olah raga dan kesehatan (Syarifudin, 2017). Melalui pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, siswa dapat memperoleh kestabilan jasmani dan keterampilan motorik. (Yusuf Effendi et al., 2022).

Menurut Nixon dan Jewett dalam (Juliantine, 2006) selama proses pembelajaran keseluruhan, pendidikan jasmani adalah tahap atau komponen yang berkaitan dengan pengembangan dan penggunaan kemampuan gerak individu yang dilakukan secara mandiri dan menguntungkan dengan raksi atau respons yang berkaitan dengan mental, emosi, dan sosial.

Menurut Samsudin dalam (Kristiyandaru, 2020) Pendidikan olahraga dan kesehatan merupakan suatu proses pembelajaran yang komprehensif melalui latihan fisik yang direncanakan dan dilakukan secara metodis dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan alami seseorang, neoromuskuler, perseptual, kognitif, sosial, dan emosional. Pendidikan olahraga dan kesehatan sangat penting untuk meningkatkan keterampilan motorik, koordinasi mata-tangan-kaki, dan kebiasaan gerak tubuh yang baik.

#### **Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan**

Guru dapat memotivasi siswa untuk mencapai tujuan fisik melalui kegiatan pembelajaran yang direncanakan. Tujuan ini dapat mencakup hal-hal seperti disiplin, sportivitas, kerjasama dan gaya hidup sehat. Tujuan ini juga mencakup masalah kesehatan masyarakat seperti pencegahan pergaulan bebas, kecanduan narkoba, HIV/AIDS, dan penyakit menular lainnya. Sejalan dengan Keputusan Menteri Pendidikan Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar isi pada jenjang SMA/MA/SMALB/SMK/MAK yang ditetapkan pada tanggal 23 Mei 2006 yang meliputi Tujuan dan Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani (N. Muhammad, 2016).

Kesimpulan yang dapat diambil pada motivasi pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah mendorong siswa untuk mengubah pengetahuan dan keterampilan dalam proses pembelajaran eksternal maupun internal tubuh siswa. Dengan demikian, aktivitas fisik dapat membawa perubahan yang menyeluruh pada kualitas seseorang baik secara fisik maupun mental dan emosional. Maka, siswa dapat belajar dengan baik.

#### **Hakekat Permainan Kecil**

##### **Permainan**

Bermain adalah kebutuhan yang penting dalam melakukan aktivitasnya pada setiap manusia, bermain bisa dilakukan oleh semua usia termasuk anak-anak, remaja, dewasa dan orang tua. Berbagai jenis permainan baik permainan yang menggunakan peraturan baku maupun tidak baku. Permainan dan bermain sangat penting bagi kehidupan manusia karena untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangannya. Manfaat melakukan permainan yaitu Mengembangkan kestabilan dan kontrol emosi yang penting untuk keseimbangan mental dan kecepatan proses berpikir karena dalam permainan pasti ada masalah yang harus diselesaikan dengan cepat

Bermain dan permainan merupakan hal yang sangat diperlukan bagi manusia karena bermain meningkatkan perkembangan yang lebih baik dalam aspek fisik, sosial, intelektual dan emosional (Hartati et al., 2017). Meskipun bermain lebih umum dikalangan anak-anak,

itu tidak berarti bahwa bermain tidak diperlukan bagi orang dewasa. Menurut Rusli Lutan dalam (Devi Selvi, Marzuki, 2013) jika seseorang tidak memperoleh kesempatan sejak muda dalam permainan maka untuk mengembangkan kemampuan kedepannya akan gagal melaksanakan tugas geraknya .

Bermain kegiatan yang menyenangkan dan wajib dilakukan oleh semua anak. karena itu, anak-anak dapat menikmati mempelajari berbagai keterampilan tanpa merasa tertekan atau terpaksa. Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan dan membawa perubahan seperti menurut Tedjasaputra dalam (Utama, 2020). Karena dapat meningkatkan dan mempertahankan kebugaran fisik, permainan atau bermain sangat penting untuk perkembangan fisik, psikis, dan sosial seseorang. Sehingga permainan membutuhkan kebebasan dan juga kesungguhan. Permainan bisa untuk melampiaskan kebutuhan untuk gerak, berpetualangan, dan dinamis seperti aktivitas outdoot di alam contohnya mendaki gunung.

### **Permainan Kecil**

Permainan kecil adalah jenis permainan yang tidak memiliki aturan yang jelas tentang cara bermain, alat yang digunakan, ukuran lapangan, atau waktu yang dihabiskan untuk bermain. Hal ini dapat diubah sesuai dengan kondisi. Selain itu, tidak memiliki asosiasi induk nasional atau internasional. Permainan kecil disebut dengan Traditional Games karena permainan ini sering diambil dari permainan tradisional (Hartati et al., 2017). Setiap wilayah memiliki ciri khas dan fiturnya sendiri, sehingga kebudayaan seseorang dapat diidentifikasi melalui fitur permainan. Kelebihan dari permainan kecil ini adalah mereka tidak membutuhkan biaya dan sangat sederhana untuk dimainkan, seperti permainan bola beracun dan mencari kelompok.

### **METODE**

Penelitian yang dilakukan dalam bentuk eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui hubungan sebab akibat antar variabel, dan ditandai dengan perlakuan yang diterima subjek atau objek penelitian (Maksum, 2018). Penelitian dapat dikatakan eksperimen murni apabila mempunyai 4 ciri yaitu adanya kontrol, randomisasi, ukuran keberhasilan, dan perlakuan.

Menurut Furchan dalam (Effendi, 2013) Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengumpulkan bukti adanya hubungan hipotetis. Hipotesis ini dapat dirumuskan mengenai hasil-hasil yang diakibatkan oleh perubahan yang dilakukan. Melalui metode ini, peneliti dapat memperoleh bukti yang paling meyakinkan mengenai pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya.

Menurut (Maksum, 2018) desain penelitian adalah suatu rangkaian atau persiapan yang dapat dilakukan untuk suatu penelitian. Desain dalam penelitian ini menggunakan desain *Randomized Control Group Pre-test Post-test Design*.

Variabelnya terdiri dari dua jenis, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang berdampak atau menyebabkan berubahnya atau terjadinya variabel terikat, sedangkan variabel terikat merupakan hasil atau pengaruh dari variabel bebas tersebut. Novita dalam (Widigda & Hartati, 2020). Maka, variabel penelitian ini sebagai berikut 1) Variabel bebas : Permainan kecil 2) Variabel terikat : Motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK.

Penelitian ini, teknik cluster random sampling digunakan. Pengambilan sampel ini dilakukan terhadap kelompok, bukan perseorangan, yang dapat dipilih melalui undian atau dengan menggunakan nomor acak. Alat yang digunakan untuk penelitian ini yaitu angket motivasi belajar, pre-test dan post-test. Adapun angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket motivasi mengikuti pembelajaran sepak bola dan telah dilakukan uji coba angket di SMAN 16 Surabaya yang memiliki hasil uji angket validitas = 0,4571 – 0,9143 dan uji reliabilitas = 0,765. Angket yang telah terbukti validitas dan kepercayaannya yang tinggi, maka dibuat dalam tanda silang ataupun *check list*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah membahas mengenai bab sebelumnya membahas metode penelitian dan metode pengumpulan data dalam bab ini menganalisis hasil dari penelitian, temuan pengujian hipotesis, dan pembahasan. Saat pengolahan data peneliti menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 25.

### Deskripsi Data

**Tabel 4. 1 Distribusi Data Angket Motivasi Belajar**

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Varian
Kelas Eksperimen	35	110	154	127.57	9.385	88.076
Kelas Kontrol	35	106	166	131.49	14.103	198.904
Valid N (listwise)	35					

Dari data hasil tabel diatas maka dapat ditemukan motivasi belajar peserta didik pada kelompok eksperimen mempunyai nilai minimum 110. Nilai maximum 154. Nilai rata-rata 127.57. nilai standar deviasi 9.385. dan varian 88.076

Sedangkan dari motivasi belajar peserta didik pada kelompok kontrol mempunyai nilai minimum 106. Nilai maximum 166. Nilai rata-rata 131.49. standar diviasi 14.103. dan varian 19.904.

### Uji Normalitas

**Tabel 4. 2 Uji Normalitas Distribusi Data Angket Motivasi One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

Unstandardized Residual		
	N	35
Normal	Mean	.0000000
Parameters	Std. Daviation	9.23397573
Most	Absolute	.094
Extreme	Positive	.094
Diifferences	Negative	.083
	Test statistic	.094
	Asymp. Sig. (2-tailed)	.200

Pada pernyataan tabel diatas pada nilai sig. (2-tailed) 0.200 > 0,05 maka data penelitian ini **berdistribusi normal**. Oleh karena itu, pada tahap berikutnya akan dilakukan uji t sampel berpasangan dan uji t untuk sampel independen menentukan apakah ada perbedaan pada penelitian ini.

### Uji Homogenitas

**Tabel 4. 3 Uji Homogenitas Distribusi Data Post-test**

Test of Homogeneity					
Motivasi Belajar Peserta didik	Levene Statistic	df 1	df 2	Sig.	
	Based on Mean	6.500	1	68	0.13

Pernyataan pada tabel diatas, salah satu syarat tidak mutlak dari uji sample t-test independent terpenuhi karena nilai signifikan(sig). Berdasarkan rata-rata adalah 0,13 maka, data tersebut lebih besar dari 0,05. Data tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PJOK antara kelompok eksperimen dan kontrol **tidak sama atau heterogen**.

### Uji Paired Sample T Test

**Tabel 4. 4 Paired Sample T test**

Paired Samples Test		
Pair 1	Kelas Eksperimen	Sig (2.tailed)
		0,000

Berdasarkan tabel paired samples test, nilai sig (2-tailed) 0,000 > 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara angket motivasi kelompok eksperimen dan kelas kontrol. Tabel ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan.

### Uji Independent Sampel T-test

**Tabel 4. 5 Independent Sample Test Distribusi data angket Motivasi**

Independent Sample Test		
	Equal variance assumed	0,00
Motivasi belajar	Equal Variances not assumed	0,00

Berdasarkan tabel diatas sig.(2-tailed) 0,00 < 0,05 yang menunjukkan bahwa ada **perbedaan** antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam hal penerapan permainan kecil dalam pembelajaran PJOK.

### Pembahasan

Hasil dari kuesioner yang telah diisi oleh responden menyatakan kelompok eksperimen lebih tinggi termotivasi karena adanya perlakuan permainan dibanding dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan permainan saat pembelajaran PJOK. Sebagai contoh sampel responden siswa bernama Nafasha dan Brilliant dari kelompok eksperimen jumlah dari keseluruhan kuesioner yang telah dijawab yaitu 154 dan 143. Sedangkan di kelompok kontrol peneliti mengambil salah satu contoh responden yang bernama Wildan dan Raisha jumlah keseluruhannya yaitu 133 dan 106. Artinya peserta didik senang dengan cara pembelajaran yang bervariasi dan tidak monoton dengan cara menerapkan permainan kecil agar tidak merasa bosan sehingga, termotivasi untuk mengikuti pembelajaran PJOK serta materi yang di jelaskan oleh guru mudah di pahami oleh peserta didik.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari perhitungan SPSS dapat disimpulkan Penerapan permainan kecil kepada peserta didik sangat berpengaruh dalam peningkatan motivasi belajar PJOK. Karena pada pernyataan tersebut peneliti telah melakukan uji analisa data menggunakan IBM SPSS setelah peneliti memberikan angket kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Permainan kecil sangat berpengaruh terhadap tingkat motivasi belajar peserta didik. Pengaruh peningkatan motivasi tersebut sebesar 97% yang artinya peserta didik memerlukan penerapan permainan kecil pada pembelajaran PJOK guna untuk meningkatkan motivasi agar peserta didik bersungguh-sungguh mengikuti pembelajaran PJOK.

### DAFTAR PUSTAKA

- Alfurqan. (2018). Motivasi Belajar dan Pembelajaran. *Motivasi Belajar Dan Pembelajaran*, 1–24.
- Aritonatonang, keke t. (2018). Minat dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 3(10), 11–21.
- Dahlan. (n.d.). *Kolmogorov smirnov dan shapiro wilk*. 15 Agustus 2021. Apa beda uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro Wilk?
- Desi Novitasari, V. F., & Darmawan, G. (2019). Penerapan Small Side Games Terhadap Hasil Belajar Passing dan Motivasi Siswi Mengikuti Pembelajaran Sepakbola Vivi

- Foni Desi Novitasari \*, Gatot Darmawan. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 07, 85–88.
- Devi Selvi, Marzuki, A. A. (2013). =0.514045. *Jika diuji signifikansi dengan r*. 1–10.
- Effendi, M. S. (2013). Desain Eksperimental dalam Penelitian Pendidikan. In *Jurnal Perspektif Pendidikan* (Vol. 6, Issue 1, pp. 87–102). <https://ojs.stkipgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JPP/article/view/363>
- Gustiawati, R. (2017). *Resty Gustiawati; Dosen Prodi PJKR FKIP Universitas Singaperbangsa Karawang 50. VIII*.
- Hartati, S. C. Y., Priambodo, A., & Kristiyandaru, A. (2017). *Buku Permainan Kecil.pdf*.
- Juliantine, T. (2006). Studi Tentang Perbandingan Pendidikan Jasmani Antara Indonesia Dengan Jepang. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(3), 10–20.
- Kemendikbud. (2018). *3 Ruang Lingkup dan Urutan Materi Pembelajaran PJOK*. Kemendikbud.Permendikbud. <https://cdn-gbelajar.simpkb.id/s3/p3k/PJOKSD/Modul Pembelajaran PJOK SD/PJOK-PB3.pdf>
- Kristiyandaru, A. (2020). *Buku PJSAH -password.pdf*.
- Laka, B. M., Burdam, J., & Kafiar, E. (2020). Role of Parents in Improving Geography Learning Motivation in Immanuel Agung Samofa High School. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(2), 69–74. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i2.51>
- Maksum. (2018). Metodologi Penelitian Dalam Olahraga. In *Jawa Barat: CV Jejak*.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2018). Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. In *JDIH Kemendikbud* (Vol. 2025).
- Muhaemin B. (2013). Urgensi Motivasi Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa. *Adabiyah*, XIII(1), 47–54. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/adabiyah/article/view/321>
- Muhammad, H. N., Kumaat, N. A., Wicahyani, S., & Fathir, L. W. (2021). Diseminasi Fun Physical Fitness Training untuk Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan (PJOK). *Jurnal Abdidas*, 2(6), 1338–1344. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i6.486>
- Muhammad, N. (2016). *permendiknas-no-22-tahun-2006.pdf*. Academia.Edu. [https://www.academia.edu/28685854/permendiknas\\_no\\_22\\_tahun\\_2006\\_pdf](https://www.academia.edu/28685854/permendiknas_no_22_tahun_2006_pdf)
- S.Winataputra, P. D. U. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. Hakikat Belajar dan Pembelajaran, 1-46. *Hakikat Belajar Dan Pembelajaran*, 1–46.
- Salmaa. (2023). Instrumen penelitian. In *Deepublish*. <https://penerbitdeepublish.com/instrumen-penelitian/>
- Simbolon, N. (2013). Minat Belajar Siswa Dimasa Pandemi. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pendidikan Dasar*, 1(2), 14–19.
- Susanti, R. (2019). Sampling Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 16, 187–208. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.543>
- Syarifudin, S. W. (2017). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Olahraga, dan kesehatan* (Vol. 1).
- Utama, A. M. B. (2020). *Bentuk Aktivitas Bermain*. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Widigda, B. T., & Hartati, S. C. Y. (2020). Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani , Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 8(33), 75–78.
- Widya, T. N., & S. C. Y. H. (2017). Penerapan Permainan Kecil Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Kelas V Sdn Babatan 5 Kecamatan Wiyung Surabaya. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 05, 110–116.
- Yusuf Effendi, Olivia Dwi Cahyani, & Adi S. (2022). Motivasi Belajar Siswa Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Citius: Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan*, 1(2), 26–30. <https://doi.org/10.32665/citius.v1i2.272>